

Legends of War: Patton

Manual

1.- PRIME TAPPE	3
1.1.- Campagna.....	3
1.1.1.- Continua Campagna	4
1.1.2.- Nuova Campagna	4
1.1.3.- Carica Campagna	5
1.1.4.- Comincia una Missione.....	7
1.2.- Multiplayer	7
1.3.- Impostazioni	8
1.4.- Aiuto.....	9
2.- COMANDI GIOCO	10
2.1.- Comandi Campagna	10
2.2.- Comandi Missione	10
2.2.1.- Impostazioni Avanzate	11
3.- INTERFACCIA UTENTE	12
3.1.- Informazioni sulla schermata	12
3.1.1.- Interfaccia Movimento	12
3.1.2.- Interfaccia Tiro.....	13
3.2.- Icone Unità	14
3.2.1.- Icone Obiettivo	14
3.2.2.- Icone Azioni Speciali	15
3.3.- Mappa Missione	15
3.3.1.- Obiettivi Sulla Mappa	16
4.- TIPI MISSIONE	18
4.1.- Regole Infiltrazione.....	18
5.- TIPI UNITÀ.....	20

5.1.- Danno Per Tipi Di Unità.....	24
6.- SUGGERIMENTI E CONSIGLI	27
6.1.- Evoluzione Patton	27
6.2.- Evoluzione unità	27
6.3.- Visuale e range osservazione	27
6.4.- Altro	28
6.4.1.- Campagna	28
6.4.2.- Missioni e Unità	28
6.4.3.- Danno	29
6.4.4.- Bunker	29

Benvenuto nel manuale di "Legends of War: Patton".

In questo gioco di strategia militare a turni avrai l'opportunità di partecipare alla campagna europea del Generale George S. Patton e della sua Armata americana che, a partire dall'Agosto del 1944, partendo dalla Francia Occidentale è arrivato nel cuore della Germania per sconfiggere il Nazismo.

Quando cominci la campagna, potrai seguire un tutorial che spiega le basi del gioco, come gestire i tuoi eserciti e come completare le missioni.



1.- PRIME TAPPE



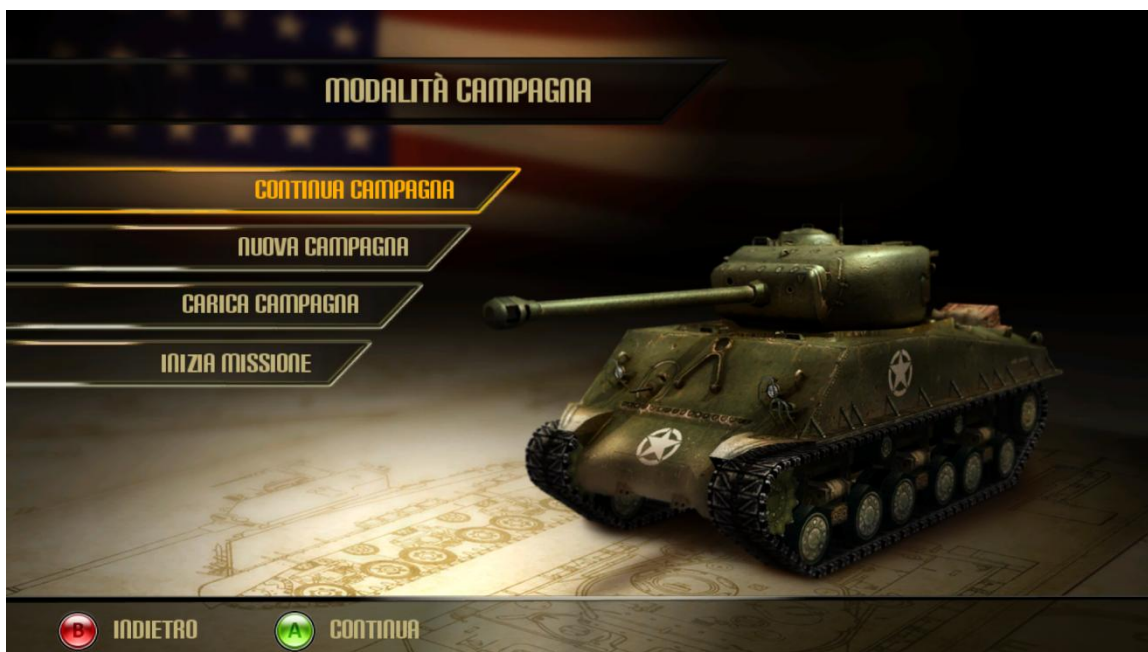
1.1.- CAMPAGNA

Qui puoi avviare una campagna o singole missioni.

Le modalità di gioco disponibili per ogni giocatore sono Campagna e Missioni.

La modalità principale è Campagna, in cui ricoprirai il ruolo del Generale Patton, comandando la Terza Armata americana in 4 operazioni. Sono 21 diverse missioni da completare in totale dall'ovest della Francia a Germania.

Potrai anche giocare missioni individuali una volta sbloccate nella modalità Campagna.



1.1.1.- CONTINUA CAMPAGNA

Per continuare l'ultima campagna giocata.

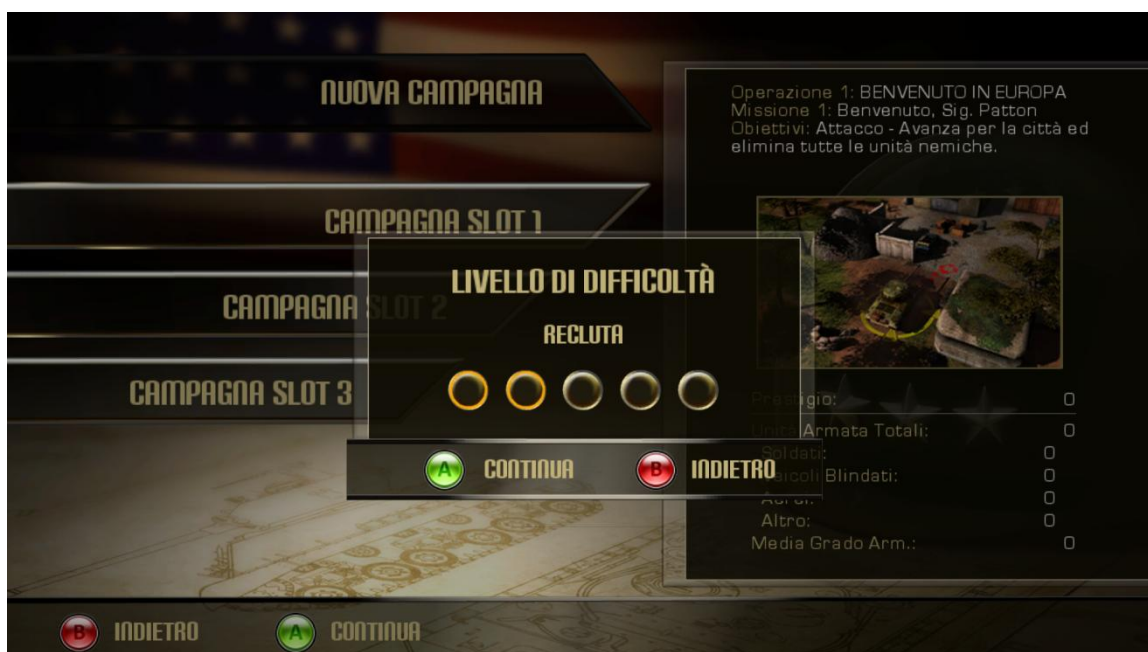
1.1.2.- NUOVA CAMPAGNA

Per iniziare una nuova campagna.



In questi slot si possono salvare gli avanzamenti di tre diverse missioni. Ad ogni completamento di missione, la campagna verrà automaticamente salvata nella campagna slot corrispondente.

Qui potrai visualizzare informazioni generali sullo stato della campagna corrispondente allo slot. Per iniziare una nuova campagna puoi selezionare una campagna utente vuota o sostituirla ad una precedente.



Quando selezioni una campagna utente devi selezionare il livello di difficoltà con cui vuoi iniziare il gioco. La campagna comincerà subito dopo.

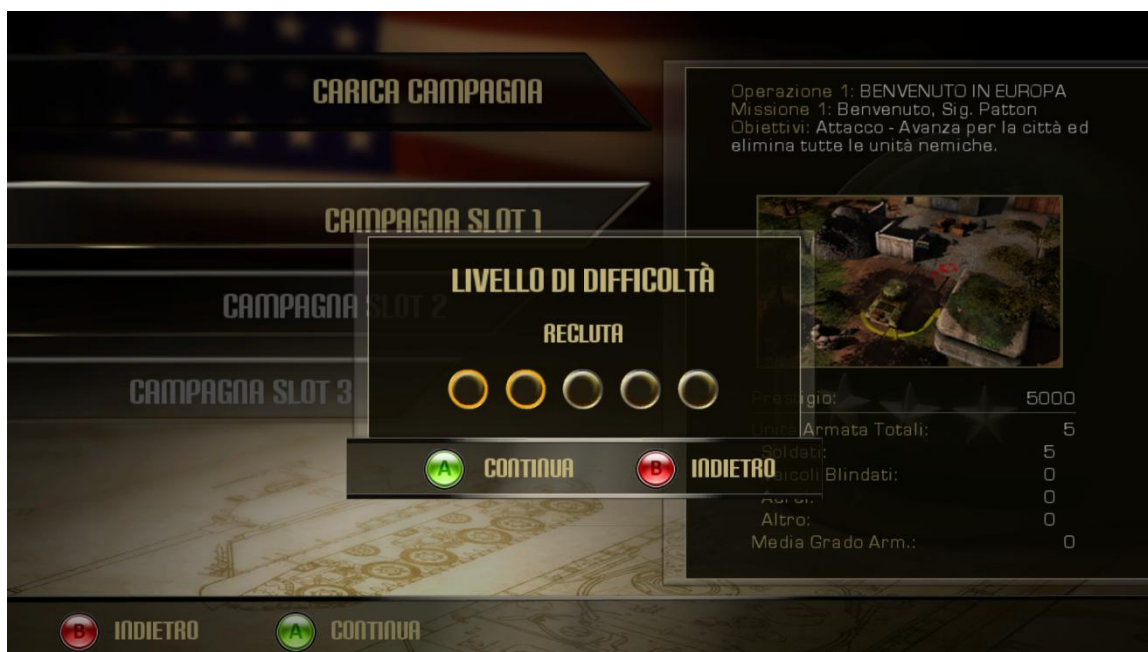
1.1.3.- CARICA CAMPAGNA

Ci sono tre campagne utenti vuote all'inizio del gioco. E' possibile salvare gli avanzamenti del gioco in ogni slot.



Seleziona qui la campagna utente che vuoi caricare. Ogni volta che una missione viene completata, la campagna verrà automaticamente salvata sulla campagna utente corrispondente.

Qui potrai visualizzare informazioni generali sullo stato della campagna corrispondente allo slot.



Quando selezioni una campagna utente puoi cambiare il livello di difficoltà con cui vuoi continuare la campagna. La campagna selezionata continuerà subito dopo.



Una volta caricata la campagna selezionata, apparirà la mappa della campagna per la missione successiva. Se vuoi, puoi selezionare una missione precedente e continuare la campagna da quel punto, ma perderai tutti i progressi fatti fino a quel punto.

1.1.4.- COMINCIA UNA MISSIONE

Qui puoi giocare missioni individuali che sono state già sbloccate nella campagna attiva.

1.2.- MULTIPLAYER

Puoi giocare una battaglia contro un altro giocatore, fra forze americane e tedesche, utilizzando a turno una unica console.

Nella modalità multiplayer competerai in una battaglia con un altro giocatore (o contro te stesso), usando a turno una console.

Ogni giocatore sceglierà una fazione, americana o tedesca, con le unità da utilizzare in battaglia. Durante il turno ogni giocatore farà le azioni o i movimenti che desidera e poi passerà il joypad all'altro giocatore.

Lo scopo è distruggere tutte le unità nemiche.



Per cominciare, ogni giocatore deve scegliere un massimo di 8 truppe per la battaglia. E' possibile anche modificare il grado di esperienza di ogni unità.

Il giocatore che rappresenta la fazione americana sceglierà per primo le sue truppe e poi toccherà a chi rappresenta quella tedesca. Quando entrambi i giocatori avranno scelto le loro truppe, la battaglia avrà inizio. Perciò, entrambi i giocatori avranno lo stesso livello di prestigio.

1.3.- IMPOSTAZIONI

Qui puoi cambiare le impostazioni generali del gioco per la campagna dell'utente in gioco.

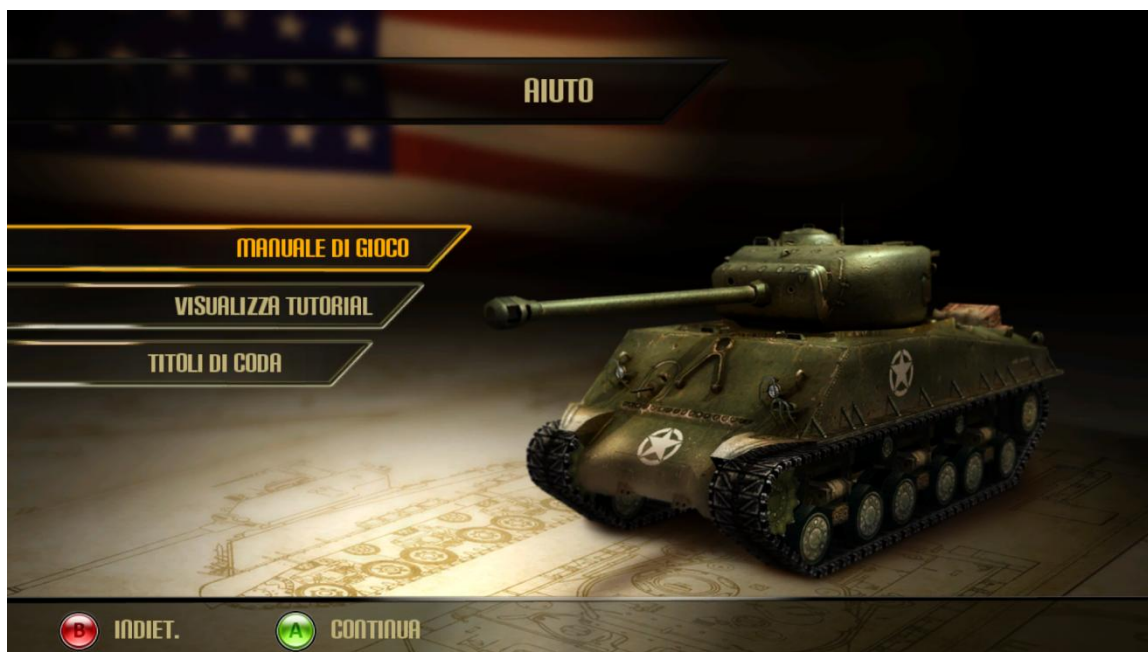


Nel menu impostazioni puoi modificare il volume della musica del gioco, dei dialoghi e degli effetti sonori in modo indipendente l'uno dall'altro.

Puoi attivare anche la funzione aiuto nelle opzioni della campagna.

1.4.- AIUTO

Qui puoi accedere al tutorial del gioco, ai titoli di coda e al manuale.



Qui puoi accedere al manuale di gioco.

Direttamente da qui puoi lanciare la missione tutorial. Ti sarà chiesto, all'inizio di ogni nuova campagna se intendi proseguire o meno con il tutorial.

Qui potrai visualizzare il team che ha reso possibile questo gioco.

2.- COMANDI GIOCO

2.1.- COMANDI CAMPAGNA

Sull'interfaccia della campagna nella parte inferiore dello schermo, verranno sempre visualizzate le informazioni sulle azioni che possono essere intraprese ed i pulsanti ad esse associati.



2.2.- COMANDI MISSIONE



Se premi tasto START in qualsiasi momento della missione apparirà l'opzione menu dal quale puoi accedere alla guida dei comandi di base.

2.2.1.- IMPOSTAZIONI AVANZATE

Durante il turno del nemico puoi aumentare o diminuire la velocità delle sue azioni premendo rispettivamente i pulsanti Y e B.

Puoi fermare le tue unità premendo il pulsante A. Per esempio, si può far cambiare direzione ad una unità per impedirle di entrare nel raggio dell'unità nemica.

Premendo sia il LB che RB scoprirai le icone visibili per i tipi di unità visibili sullo schermo insieme alla zona di osservazione delle tue unità che effettivamente la proteggono in quel turno.

3.- INTERFACCIA UTENTE

Questa sezione fornisce una spiegazione dei principali elementi dell'interfaccia visiva durante le missioni, come, le modalità di interfaccia di movimento e di sparo, le icone e gli elementi della mappa della missione.

3.1.- INFORMAZIONI SULLA SCHERMATA

3.1.1.- INTERFACCIA MOVIMENTO



Unità Selezionata

Indica l'unità selezionata.

Barra Rossa - Vita

Barra Verde - Punti Movimento

Barra Blu - Numero di colpi disponibili.

Unità Disponibili

Indica le unità disponibili nella missione.

Barra Vita

Vita rimanente dell'unità.

Grado



Le stelle del grado indicano l'esperienza e l'anzianità dell'unità in una scala da 0 a 5. Le unità ottengono una stella ogni 100 punti di esperienza.

Esperienza

Le unità accumulano esperienza svolgendo azioni.

Cursore Movimenti

Indica il punto verso cui si muoverà l'unità.

Traiettoria

Rappresenta la traiettoria dell'unità per raggiungere la destinazione. Essa sarà verde se possibile compiere il movimento e rossa in caso contrario.

Punti Movimento

Questi punti stabiliscono il numero di metri in cui può muoversi l'unità in quel turno.

3.1.2.- INTERFACCIA TIRO



Linea di Fuoco

E' la traiettoria che i proiettili seguiranno al momento dello sparo. L'accuratezza dipenderà dall'arma usata, dall'esperienza dell'unità, dalla distanza dello sparo e dal progresso di Patton.

Zona di Osservazione

Segnala la zona protetta dall'unità. Se un nemico entra nella zona, l'unità aprirà il fuoco secondo la disponibilità di colpi e munizioni.

Colpi disponibili

Indica il numero di colpi supportati dall'arma selezionata in quel turno.

Munizioni

Indica il numero di colpi supportati dalla cartuccia di quell'arma.

Arma Principale

Questa è l'arma predefinita dell'unità: fucile, mitra, cannone, ecc.

Arma Secondaria

Molti tipi di unità hanno un'arma secondaria che completa l'arma principale: granate, mitragliatrici, ecc.

3.2.- ICONE UNITÀ



Icone Tipo Unità

Queste icone indicano a che genere appartengono le unità.



Icona Unità Allertata

Nelle missioni di infiltrazione, i nemici che percepiscono la tua presenza visualizzeranno questa icona. Lasceranno la loro pattuglia e andranno in cerca della tua unità.



Icona Unità da Proteggere

Se le tue unità visualizzano questa icona, bisogna proteggerle per completare gli obiettivi della missione.



Icona Unità Bersaglio

Le unità nemiche che mostrano questa icona devono essere eliminate per completare la missione.

3.2.1.- ICONE OBIETTIVO



Obiettivi

Se l'obiettivo della missione è raggiungere una det. zona, questa icona si troverà a terra nella zona target. Sulla mappa si visualizzeranno altri obiettivi (es: segnali, esplosivi, ecc.).

3.2.2.- ICONE AZIONI SPECIALI



Icona Accoltellamento

Con i tuoi Commandos puoi accoltellare i tuoi nemici ed eliminarli in silenzio.



Icona Raccolta Oggetti

Tutte le unità di fanteria possono raccogliere kit di pronto soccorso e scatole di munizioni.



Icona Aziona Bomba

In alcune missioni l'obiettivo della fanteria sarà quello di attivare le bombe.



Icona Disattiva Bomba

In alcune missioni l'obiettivo della fanteria sarà quello di disattivare le bombe.



Icona Guarigione

I dottori possono guarire le unità di fanteria ferite. Comunque, con queste azioni, il livello di prestigio raggiunto alla fine della missione verrà ridotto.



Icona Riparazione

Gli ingegneri possono riparare i veicoli danneggiati. Comunque, con queste azioni, il livello di prestigio raggiunto alla fine della missione verrà ridotto.

3.3.- MAPPA MISSIONE



Tue Unità

Unità Nemiche

Orientamento Unità

Il punto giallo indica l'orientamento dell'unità.

Camera

Indica sua posizione e il raggio di visuale.

Nebbia di Guerra

In questa zona le unità nemiche non potranno essere viste.

3.3.1.- OBIETTIVI SULLA MAPPA



Icona Bomba

Con una unità di fanteria devi raggiungere la bomba e attivarla o disattivarla.



Icona Segnale

Raggiungi il segnale con una unità di fanteria e attivalo.



Icona Punto di Osservazione

Raggiungi il punto di osservazione con una unità di fanteria.



Icona Punto Rifornimento

Prendi i rifornimenti da questo punto con una unità di fanteria.



Icona Zona Obiettivo

Raggiungi la zona segnata con una delle tue unità.

4.- TIPI MISSIONE



Missione Attacco

Durante la tua offensiva l'obiettivo sarà eliminare le unità nemiche.



Missione Difesa

L'obiettivo sarà resistere alle avanzate nemiche per diversi turni e a volte proteggere certe unità.



Missione Infiltrazione

Vari obiettivi da completare utilizzando solo unità di fanteria ed evitando di allarmare il nemico.



Missione Sabotaggio

Vari obiettivi da completare utilizzando solo le unità di fanteria, ma con il nemico in allarme.

4.1.- REGOLE INFILTRAZIONE

Le regole durante le missioni di infiltrazione sono diverse da quelle degli altri tipi di missioni. In primo luogo il nemico non è consapevole della presenza delle truppe americane e quindi le pattuglie non sono in stato di allarme. Se il livello generale di allerta raggiungerà il massimo, suonerà l'allarme facendo entrare le truppe tedesche in stato di allerta. Le truppe allertate si muoveranno attaccando le truppe americane che si troveranno in grande inferiorità numerica.

Di solito nelle missioni infiltrazione si possono usare solo due unità di fanteria. Quindi, è importante sceglierle con cura, con i migliori comandi e cecchini. I Commandos possono accoltellare i soldati nemici senza aumentare il livello di allarme.

I tedeschi possono entrare in stato di allerta se vedono le unità americane (entrando nella loro zona di osservazione), se sentono dei colpi o subiscono dei danni. Quando il nemico non è allertato, la sua zona di osservazione è blu. Quando lo è, apparirà un punto esclamativo su di lui e la sua zona di osservazione diventerà rossa. Da questo momento, cercherà in continuazione le truppe americane. Ciò dimostra l'importanza di eliminare le unità allertate o di evitarle fino a quando non sono più in allarme.





La chiave per una missione di infiltrazione è rimanere inosservati senza essere visti o uditi. Altrimenti il livello generale di allarme aumenterà. Comunque se si procede con segretezza, il livello generale di allarme comincerà a ridursi poco a poco ad ogni turno.

Quando viene dato il segnale di allarme generale, questo non può più essere disattivato e le unità tedesche attaccheranno. Comunque, è ancora possibile muoversi velocemente e disperatamente per raggiungere l'obiettivo della missione.

5.- TIPI UNITÀ




Fanteria Regolare

Queste sono le unità di fanteria che possono essere reclutate con il minor dispendio in termini di prestigio, cosa che, insieme alla loro versatilità, le rende le unità più usate in tutti gli eserciti.

Ranger

Questa unità elitaria appartiene esclusivamente all'esercito americano. Il suo rigoroso addestramento la rende molto efficiente in attacco ed è la scelta migliore per guidare la ricognizione della fanteria.


Paracadutista

Queste unità elitarie, addestrate con tattiche speciali, sono veloci, potenti e molto versatili. Sono anche abili nel maneggiare le granate.





Commando

Queste unità di fanteria sono le più veloci e le più potenti. Sono specializzate specialmente nell'infiltrazione utilizzando il pugnale per eliminare silenziosamente il nemico.

Cecchino

Lo speciale addestramento permette loro di sparare a lunga distanza senza essere scoperte. Un proiettile, un nemico eliminato. Queste unità sono perfette per eliminare bersagli selezionati.




Fanteria Anticarro

Queste sono le uniche unità efficienti contro i veicoli blindati. Comunque, devono essere protette contro le fanterie nemiche.




Medico

Questa unità servirà per guarire i soldati nemici. Non deve essere esposta al fuoco nemico.

Ingegnere

Queste unità sono specializzate nella riparazione di tutti i tipi di veicoli durante le missioni. Possono essere di grande aiuto, ma bisogna proteggerle dal nemico.

Carro Armato

Questi veicoli blindati sono unità molto versatili nell'attacco e nella difesa contro veicoli blindati e fanterie. Sono molto vulnerabili alle armi anticarro.

Anticarro

Questi veicoli blindati sono altamente efficienti contro altri veicoli blindati. Sono progettati per distruggere carri armati e sono praticamente inutili contro le fanterie.

Artiglieria




Queste unità sono ideali per eliminare i gruppi di fanteria a distanza, anche se non sono molto efficaci contro i veicoli corazzati.

					
---	--	--	--	--	--

					
---	---	--	--	--	--




Ricognizione

Queste sono le unità con la visione più ampia. Sono perfette per perlustrare una zona in preparazione all'arrivo delle altre truppe.


Artiglieria Pesante

Queste unità fanno da supporto alle truppe in attacco o di difesa. Il loro fuoco di copertura può raggiungere qualsiasi obiettivo a grande distanza ed è più efficace contro la fanteria nemica.




Combattente

A causa della scarsità di aerei nemici della Luftwaffe, il loro ruolo principale è quello di fornire un supporto alle truppe di terra abbattendo la fanteria nemica a colpi di mitragliatrice.




Bombardiere

Grazie alla loro mobilità e portata, queste unità sono molto utili per distruggere alcuni obiettivi di sostegno alle truppe di terra. Le loro bombe sono molto efficaci contro gruppi di fanteria e meno efficaci contro i veicoli corazzati.




Trasportatore Aereo

Questi aerei possono volare sopra la zona di conflitto e dare rifornimento, come kit di pronto soccorso e scatole di munizioni.




Bunker con Mitragliatrice

I bunker sono punti importanti della difesa tedesca. La loro mitragliatrice MG42 è in grado di falciare la fanteria americana. Usa le granate per distruggere i bunker.

Cannone Anticarro

I tedeschi usano cannoni anticarro contro i veicoli corazzati americani con cautela e grande efficienza. Il loro tallone d'Achille sono le granate gettate dalla fanteria.

5.1.- DANNO PER TIPI DI UNITÀ

Di seguito si riporta una tabella che illustra i danni che ogni tipo di unità può infliggere ad altre unità.

Le informazioni sui danni vengono presentate con i tipi di unità sulle righe che sparano ai tipi di unità nelle colonne. Il livello di danno viene classificato come Elevato, Medio, Lieve o Nullo in base ai colori mostrati in basso.

E' bene fare riferimento alle informazioni di questo prospetto quando si affrontano unità di altri tipi per evitare spiacevoli sorprese. Soprattutto, va considerato che alcuni tipi di unità non possono danneggiarne certe altre, ma al contrario possono essere danneggiate da quelle unità particolari.

Danno Elevato

Danno Medio

Danno Lieve

Nessun Danno

6.- SUGGERIMENTI E CONSIGLI

6.1.- EVOLUZIONE PATTON

Patton si evolverà quando avanzerà con successo nella campagna. Ci sono due diversi elementi da gestire strategicamente, il prestigio e le capacità di Patton ed entrambi influiscono sul Terzo Esercito.

I punti di prestigio sono, in effetti, la valuta di cambio del gioco. Possono essere usate per reclutare nuove unità, guarire i soldati, riparare veicoli danneggiati o modernizzare le unità.

I punti di prestigio di Patton influiscono su alcune caratteristiche delle unità del Terzo Esercito. In questo modo, il giocatore può migliorare gli aspetti che preferisce delle proprie unità rendendole più defensive, offensive, con una maggior celerità di tiro, dotate di un quantitativo maggiore di munizioni, ecc.

Quando le missioni vengono compiute con successo, il prestigio e le capacità di Patton aumenteranno a seconda del tipo di vittoria conseguita: minore, normale, maggiore o eroica.

6.2.- EVOLUZIONE UNITÀ

L'elemento più importante per l'evoluzione delle unità è l'esperienza. Le unità più veterane saranno le più valorose nelle missioni. L'esperienza renderà le unità più resistenti ai danni, migliorerà la capacità di fuoco delle loro armi, migliorerà la loro mobilità, ecc.

Le unità acquisiscono esperienza eliminando i nemici, entrando in azione, completando obiettivi e perfino ricevendo danni e sopravvivendo. Il miglioramento delle loro caratteristiche sarà proporzionale alla loro esperienza.

Ogni 100 punti di esperienza l'unità riceverà una stella di grado, fino ad un massimo di 5. Quattro stelle sono rappresentate da una stella d'argento e cinque da una d'oro.

Completando una missione l'unità che guadagnerà maggiore esperienza, entro un tempo minimo, riceverà una medaglia. Le unità che riceveranno tre medaglie diventeranno unità di eroi, ciò significa che tutte le loro caratteristiche miglioreranno notevolmente. Le unità di eroi con 5 stelle di grado sono le più valorose dell'esercito.

L'esperienza delle unità è molto preziosa, quindi è importante proteggere tali unità dal nemico.

Quando una unità diventa obsoleta, un carro armato leggero, ad esempio, può essere ammodernata con un modello più potente conservando il 100% di esperienza, medaglie e status eroico.

6.3.- VISUALE E RANGE OSSERVAZIONE



Nelle missioni la visibilità è calcolata come la somma dei campi visivi circolari di tutte le unità con la zona restante e le unità nemiche al suo interno, nascoste dalla nebbia della guerra.

Ogni tipo di unità ha un diverso campo visivo: i veicoli da ricognizione hanno il campo visivo maggiore di tutti, mentre i Rangers hanno il campo maggiore di tutte le unità di fanteria. E' importante dispiegare questo tipo di unità per togliere la nebbia della guerra e scoprire le unità nemiche per supportare lo sviluppo delle strategie.

Inoltre, ogni unità ha un'area di osservazione entro cui può sparare. Se un nemico entra nell'area di osservazione e l'unità dispone di colpi e munizioni, automaticamente sparerà al nemico.

La lunghezza e la larghezza dell'area di osservazione dipende dall'arma selezionata. La lunghezza può essere modificata dal giocatore per cambiare l'area di osservazione della sua unità per ogni turno.

Nel cambio turno, le truppe tedesche si sposteranno. Quindi è importante impostare correttamente le zone di osservazione delle tue unità. Se un nemico le attraverserà, le unità apriranno il fuoco se in possesso di cartucce e colpi.

6.4.- ALTRO

6.4.1.- CAMPAGNA

1. All'inizio della campagna la maggior parte delle unità americane non sarà disponibile al reclutamento. Avanzando con successo nella campagna, verranno sbloccate altre unità, aprendo sempre più possibilità di nuove armi, carri armati, aerei, ecc.

2. E' possibile ritornare ad una missione precedente nella campagna e riprendere da quel punto. Comunque, il tuo avanzamento da quel punto andrà perso. Sarà un'opzione utile quando pur avanzando, non avrai ottenuto i risultati sperati e di conseguenza la campagna sarà diventata troppo difficile.

3. Ogni volta che carichi una campagna salvata, potrai cambiare il livello di difficoltà.

4. Dopo la sconfitta in una missione, potrai ritornare allo schermo Informazioni Missione. Verrà recuperato lo stato che avevi prima della missione, consentendoti di modificare la preparazione delle tue truppe per riprovare a portare a termine la missione.

6.4.2.- MISSIONI E UNITÀ

1. Quando si scelgono truppe è importante tener presente le caratteristiche di ogni tipo di unità a seconda degli obiettivi della missione.



2. Per ciascuna missione ci sarà una quantità di carburante disponibile. Quindi, il numero dei veicoli corazzati e degli aerei che potranno essere utilizzati sarà limitato. Se il carburante disponibile è pari a zero, potrai solo utilizzare le unità di fanteria.

3. All'inizio di ciascuna missione ogni unità avrà il pieno di munizioni.

4. Per completare le missioni, avrai bisogno di truppe mobili e terrestri. Se perderai tutte le truppe tranne l'aereo e l'artiglieria pesante, la missione terminerà automaticamente.

6.4.3.- DANNO

1. Più vicine saranno le tue truppe al nemico, più potenti ed efficienti saranno i loro colpi. Quindi, mancheranno il bersaglio meno spesso e infliggeranno un danno maggiore.

2. La differenza fondamentale tra un carro armato e un anticarro è che quest'ultimo ha una grande abilità di penetrazione, causando gravi danni ai veicoli corazzati. Al contrario, esso non ha una mitragliatrice come arma secondaria ed è, quindi, vulnerabile agli attacchi delle unità di fanteria anticarro.

3. Tutti i proiettili esplosivi, tranne le granate, causano due tipi di danni: penetrazione dell'unità bersaglio e frammentazione causata dall'onda d'urto dell'esplosione.

4. Le unità aeree non hanno punti deboli e non possono essere distrutte durante le missioni. Comunque, potrai essere sconfitto se perderai tutte le unità di terra.

6.4.4.- BUNKER

I bunker possono essere distrutti soltanto gettando una granata su di loro. Comunque, non è necessario distruggerli per completare le missioni.